## IL PROGRAMMA DELUXE TUTORIAL

E' la fusione di tre elementi diversi, quali il registratore degli eventi, la sua interfaccia-utente e gli esempi grafici relativi alle funzioni degli Strumenti e dei Menù del DELUXEPAINT III.
Per quello che riguarda la registrazione degli eventi è stato utilizzato un programma di David Cervone, un personaggio che ha da tempo concentrato i suoi studi in questa direzione. Durante la visione della registrazione di un evento, si ha l'impressione che un fantasma sia alla consolle del computer, cliccando e muovendo il puntatore. In realtà questo "fantasma" è la registrazione dei movimenti del mouse che l' autore degli esempi grafici ha fatto sul DPaint III, e che il tutorial ritrasmette attraverso l'interfaccia-utente. Questa è stata realizzata da Franco Falsini, e sviluppata come la riproduzione più accurata possibile dello Schermo di DeLuxePaint III, in modo da simulare per l'utilizzatore la stessa situazione in cui si troverà quando incomincerà il suo lavoro di apprendimento.

Quindi se per esempio vogliamo capire il funzionamento dello Strumento Linea Retta, dobbiamo portare il puntatore sul Gadget rappresentato con una linea e premere il pulsante SINISTRO del mouse (effettuare un click); la registrazione dell'evento assegnato a questo comando mostrerà, passando nello schermo reale del DPaint, la funzione Linea Retta.

La stessa operazione è naturalmente eseguibile per tutte le altre funzioni,che comprendono oltre agli Strumenti, visibili nella parte destra dello schermo,anche i vari Menù e le loro opzioni.

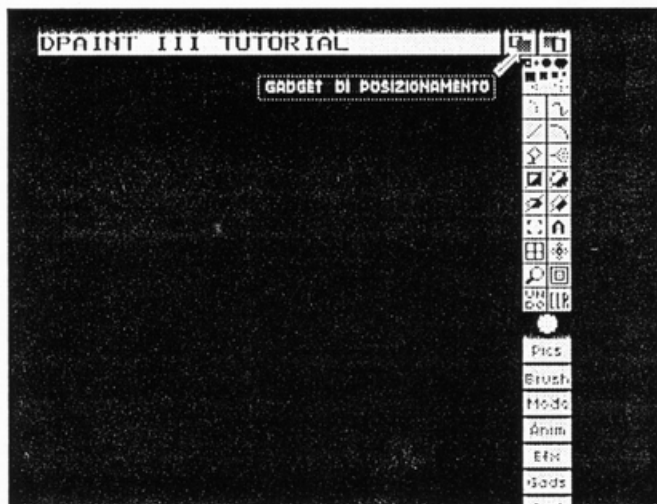
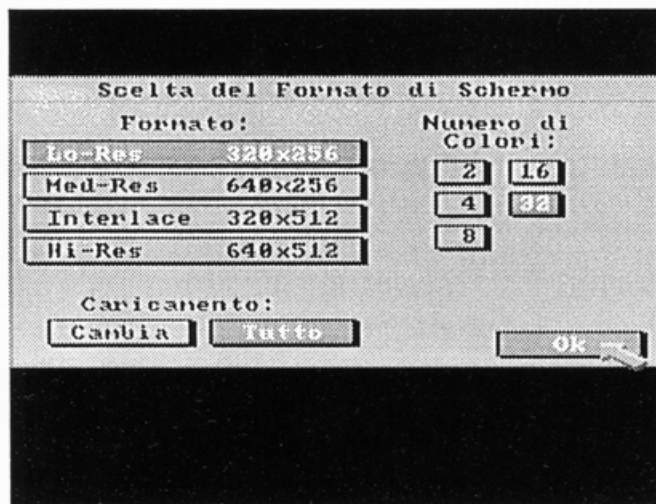
Le lezioni sono state sviluppate in modo semplice e conciso perchè non si perdessero le proprietà interattive che sono secondo noi alla base del successo del programma, dando inoltre la possibilità di intervenire durante o alla fine delle registrazioni, per provare in pratica le funzioni che ci interessano.

## COME FUNZIONA IL TUTORIAL

Il processo base del tutorial è costitutito da una serie di eventi , basati sulla registrazione dei movimenti del mouse avvenuti con entrambi i programmi (DeLuxe Tutorial e DeLuxe Paint III) caricati in memoria.
Quindi, se al momento in cui il tutorial viene "lanciato", il DeLuxe Paint non è presente in memoria, la riproduzione degli eventi non ha più senso, in quanto il mouse andando a cliccare su di uno schermo che non ha le stesse proprietà di quello del DPaint, non può ricreare le reazioni necessarie per generare le funzioni interessate.

## COME SI AVVIA IL TUTORIAL

Reinizializzate il sistema, premendo contemporaneamente i tasti <CTRL> <AMIGA-Destro> <AMIGA-Sinistro o Logo Commodore>.
Inserite il dischetto del tutorial nel drive interno (DF0).
Sullo schermo del Workbench vedrete l'icona del dischetto Tut-DPAINT III; portate il puntatore sull'icona ed effettuate un doppio click (premete due volte in rapida successione il pulsante
SINISTRO del mouse).
Se possedete un secondo drive mettete in quello il DPAINT e in quello interno il TUTORIAL.
Caricate il Tutorial, portando il puntatore sull'icona DPlay all'interno della finestra del dischetto, ed effettuando un doppio click.
Dopo alcuni secondi comparirà lo schermo del DELUXE TUTORIAL,del
tutto simile a quello del DELUXE PAINT III, a parte il Gadget QUIT e i sei Gadgets di Default, il cui uso spiegheremo più avanti, situati sulla destra dello schermo, al posto della Palette dei colori.
Riportate in primo piano lo schermo del Workbench, utilizzando i Gadgets di Posizionamento (che si trovano nell'angolo superiore destro dello schermo).Rimuovete il dischetto Tutorial ed inserite il dischetto DPAINT III.

Chiudete la finestra del dischetto DeLuxe-Tutorial, agendo sul gadget di chiusura, e aprite quella del dischetto DPaint-Tutorial.s

Caricate il DPaint, portando il puntatore sull'icona DPaint all'interno della finestra e premendo due volte il pulsante sinistro del mouse.
Attendete la schermata iniziale (Finestra Formato Schermo), quindi portate il puntatore sul gadget OK ed effettuate un click con il pulsante sinistro del mouse.

Tornate sullo schermo DELUXE TUTORIAL, usando i Gadgets Di Posizionamento e selezionate la lezione desiderata.
Per selezionare una lezione relativa all'uso di uno Strumento,portate il puntatore sulla Tavola degli Strumenti ed effettuate un click con il pulsante SINISTRO del mouse.
Per vedere una lezione relativa ad una funzione dei MENU', portate il puntatore sulla Barra Dei Menù nella parte alta dello schermo e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse,spostatelo sull'Opzione del Menù da selezionare. Lasciate il pulsante del mouse e la lezione partirà automaticamente.
La lezione inizia nel momento in cui il puntatore si sposta sull'angolo superiore sinistro dello schermo, e termina quando sulla Barra Dei Menù apparirà scritto DPAINT III TUTORIAL.

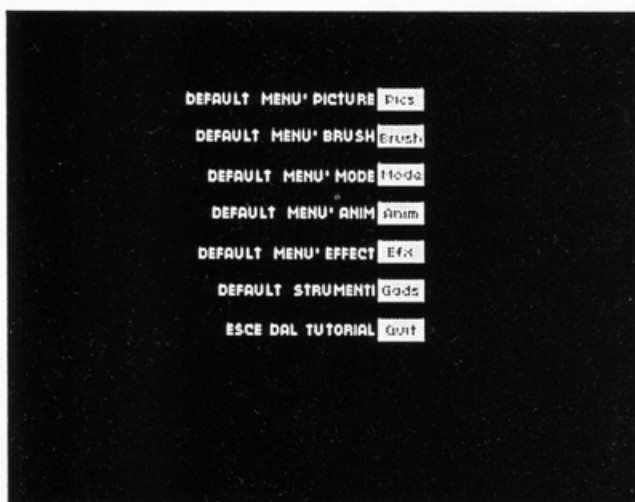
Una delle proprietà fondamentali del tutorial è l'interattività delle lezioni, create in modo che alla fine di ognuna di queste, sia possibile per l'utente riprovare sullo schermo del DPaint i concetti appresi sulla funzione desiderata.
Per fare ciò è sufficiente, agendo sui Gadget di Schermo, portare in primo piano lo schermo DELUXEPAINT, spostare il puntatore in un punto qualsiasi di esso, ed effettuare un click con il pulsante SINISTRO del mouse.

## COME INTERROMPERE UNA LEZIONE

Il tutorial è stato concepito anche in modo da poter intervenire nella lezione, interrompendola, e sperimentare, senza attendere la fine della registrazione e il ritorno allo schermo DPAINT III TUTORIAL: premete contemporaneamente i tasti <CTRL> e <C>, e il puntatore, dopo aver portato a termine l'azione in corso, si fermerà e tornerà sotto il vostro controllo.
E' l'interruzione delle lezioni e soprattutto il momento in cui vengono interrotte che rende ancora più interattivo il tutorial, perchè con un pò di pratica potrete, trovando il momento giusto di intervenire, sfruttare ogni funzione del DeLuxePaint III che il tutorial ha impostato per voi.
Se, al momento in cui la lezione viene interrotta, è attivata una delle Finestre che contengono i dispositivi di intervento sulle funzioni (es. Finestra Palette ....), è indispensabile , per il perfetto funzionamento del Tutorial, DISATTIVARLA agendo sul suo Pulsante di Chiusura, senza spostarla dalla posizione in cui si trova.

## I GADGETS DI DEFAULT

Se seguite una lezione per intero noterete che alla fine di ogni registrazione il tutorial ristabilisce nel loro valore originale tutti i parametri alterati.
Se la lezione viene interrotta, dovrete voi stessi agire sui parametri , azzerandoli, direttamente sullo schermo del DPAINT, per evitare il rischio di alterare il perfetto funzionamento dei successivi eventi del tutorial.

**ESEMPIO:**
Se con lo Strumento Linea Retta non vengono riazzerati i parametri della spaziatura per la creazione di linee tratteggiate, le lezioni seguenti che dividono con lo Strumento Linea Retta la stessa opzione (cerchi,rettangoli,ellissi etc) avrebbero il loro default alterato, alterando così il funzionamento dei loro esempi.
I sei Gadgets di Default ( uno per ogni Menù, più uno per tutti gli Strumenti ), sono stati ideati per semplificare le operazioni di "azzeramento" dei parametri.

Il Gadget "QUIT" permette di uscire dal TUTORIAL e tornare allo schermo del Workbench.

## COME SI USANO I GADGETS DI DEFAULT

Se, per esempio, volete "annullare" tutti i valori delle funzioni del Menù Effect (Stencil, Background, Perspective), portate il puntatore sul Gadget corrispondente (Efx) ed effettuate un click con il pulsante sinistro del mouse; il Tutorial passerà nello schermo del DeLuxePaint III e ristabilirà i valori alterati. Quindi, tornerà sullo schermo di partenza .

## PERCHE'ALCUNE OPZIONI SONO "DISATTIVATE"

Durante lo sviluppo dell'interfaccia-utente, concepita come una simulazione del programma, le opzioni di DELUXEPAINT III comuni a molti programmi(come il caricamento o il salvataggio di files) sono state ritenute nozioni ormai assimilate, o comunque facilmente reperibili nelle prime pagine del manuale fornito con la versione originale del programma. Le opzioni WORKBENCH, EXCLBRUSH, AUTOTRANS, NO ICONS e AUTOGRID del Menù PREFS, sono risultate non influenti sull'apprendimento dell'uso di DeLuxePaint III, così come l'opzione SHOW PAGE del Menù Picture, RESTORE del Menù Brush, HALFBRITE del Menù Mode, STENCIL FREE del Menù Effects e METHOD del Menù Anim;sono quindi state inserite nei Menùdel tutorial, per non alterare lo stile grafico dell'originale, ma risultano disattivate.

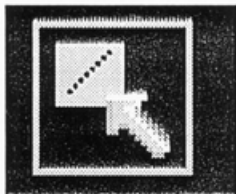
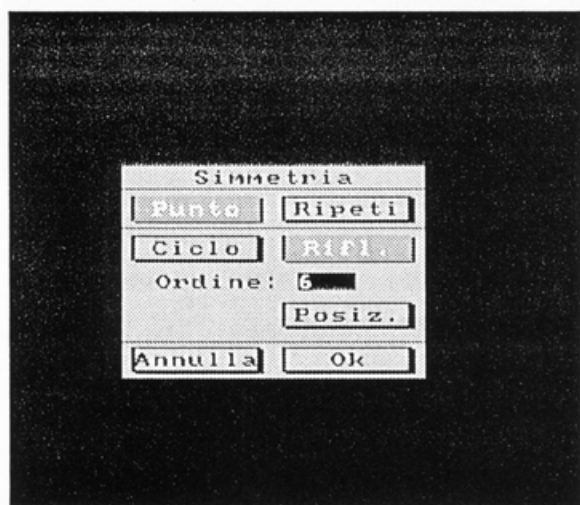
## COME CAPIRE MEGLIO GLI ESEMPI GRAFICI

Il tutorial "lavora" direttamente sullo schermo del DELUXEPAINT III.Seleziona lo Strumento richiesto e, usando i parametri e le coordinate memorizzate, ripropone in tempo reale le azioni registrate.

## I PULSANTI DEL MOUSE

Per capire, seguendo gli esempi grafici, quale pulsante del mouse è necessario premere, se il DESTRO o il SINISTRO, basterà tenere presenti questi esempi:

**ESEMPI**
Per selezionare lo Strumento "LINEA

RETTA" è necessario effettuare un click con il pulsante SINISTRO del mouse.
Per tracciare la linea è necessario tenere premuto il pulsante SINISTRO del mouse.

Pe richiedere la Finestra Simmetria è necessario effettuare un click con il pulsante DESTRO del mouse.

Questi esempi sono applicabilii all'uso specifico di ogni Stumento, di ogni Menù e relative Opzioni.
Per fissare le coordinate degli assi X Y e Z della funzione PROSPETTIVA, viene utilizzata la "tastierina" numerica della tastiera di AMIGA.

## AVVERTIMENTI,TRUCCHETTI, MESSAGGI DI ERRORE

**Probelmi di Memoria**

Per il perfetto funzionamento del DELUXE TUTORIAL il sistema ideale è quello con con 1Mega e due drive.
Se si possiedono solo 512k tutte le funzioni relative all' ANIMAZIONE saranno disattivate.

Il puntatore non va in posizione di Default all'inizio della lezione

Questo spiacevole incoveniente è risolvibile cambiando nelle PREFERENCES la velocità del MOUSE (massima velocità) e il numero dei caratteri ( TEXT= 80).
Nel disco originale il settaggio delle Preferences è già in posizione ottimale.

Le lezioni si susseguono l'una all'altra senza fermarsi

In questo caso è successo che sono stati cliccati più di un gadget, o lo stesso gadget più volte;infatti il DELUXE TUTORIAL è stato concepito per la visualizzazione di una o più lezioni, rendendo possibile la visione di funzioni concatenate. Quindi se volete seguire una lezione alla volta, evitate di cliccare più di una volta, perchè il programma è in grado di ricordarsi tutti i gadgets premuti. Se invece si desidera visionare più esempi, o creare uno SLIDESHOW del tutorial, è possibile creare una sequenza di eventi , cliccando su più Gadget in sequenza.
Per fermare la sequenza premere contemporaneamente i tasti <CTRL> e <C>, e continuare a premerli finchè il puntatore non si fermerà e sarà di nuovo possibile controllarlo.

## GLI AUTORI:

DAVID P.CERVONE nato 26 anni fa a Milwaukee (Wisconsin).
Da sempre interessato alla programmazione, studia informatica all'Università di Brownie.
Per programmare usa il linguaggio < C >, con il quale ha prodotto diverso Software, tutto di grande rilievo tecnico.
I suoi progetti nascono in forma modulare e interattiva e spesso vengono introdotti come componenti di un unico programma.
Il suo lavoro si distingue per coerenza linearità e sostanza.
I suoi concetti per lo sviluppo del Software sono per la maggiore parte innovativi, e la sua filosofia si basa sull'impatto che un programma può causare, e come questo può influenzare i suoi colleghi programmatori.

ELISABETTA BRIZZI nata 26 anni fa a Firenze.
Da tre anni produce immagini elettroniche in diversi settori audiovisivi.
Esperta nelle forme di elaborazione visive e nello studio delle diverse correnti grafiche, collabora alla realizzazione di "Micro Clips" e al coordinamento di workshops e

installazioni di videografica.
Per lo sviluppo degli esempi del programma dice di essersi ispirata all'arte dei graffiti per "trasmettere" al tutorial le sue proprietà di velocità e coerenza.

FRANCO 'FALSINI' FYLFOYT nato 40 anni fa a Firenze.
Ha studiato elettronica negli Stati Uniti dove ha vissuto per molto tempo.
Ha iniziato studiando ed applicando gli sviluppi del computer nel campo della musica, per poi diventare programmatore a tempo pieno, dopo la grande scoperta (sono parole sue) del linguaggio macchina (assembler), che lui considera una filosofia di vita.
Si interessa di robotica e simulazioni e i suoi concetti sono tendenti alla creazione di Micro Programmi, capaci di intereagire fra di loro per la creazione di un unico Expert System.